no.296
1986年11/15
アミューズメント通信
NOVEMBER 15, 1986

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥9600; Overseas (air mail)-US$100.00per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円(送料共)

日韓コピー撲滅で具体的対策を協議

TVゲーム基板に関しAAMAとJAMMA合同国際会議で確認、さらに具体的な活動へ

日本アミューズメントマシン工業協会(事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA)と米国のメーカー/ディストリビューター協会であるアメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション(事務局バージニア州アレクサンドリア、モーリス・フュージェン会長、AAMA)は、第24回AMショー開催を機に十月六日の午後、東京・虎の門のホテルオークラで、両協会代表による合同国際会議を開催し、主にTVゲーム機の著作権侵害対策について協議し、いくつかの重要な点で合意に達した、と発表した。

それによると、両協会はTVゲーム機の著作権侵害がいぜんとして国際市場に深刻な悪影響を及ぼしているとの事態を確認し、その上でJAMMAはAAMAの提唱する、①米国での著作権者名と商標を基板上にエンボス加工する、②日本国内用の基板に「米国での使用は違法」との文字が画面に出るようにソフトを組む、など同意した。また韓国での無断コピー基板撲滅のため、近く両協会は共同で法的手続きを進めることも明らかにした。この合同会議は、国際的観点からコピーヤー撲滅のための具体策を進めるものとして高く評価されるとともに、今後の具体的な成果が大いに期待されている。

これまで日本において開かれたこの種の会議は、昭和五十六年三月九日の日米欧八社による「第一回ビデオゲーム製造会社国際会議」。同年十月五日の国内十三社海外十九社が参加した第二回会議。五十八年九月二十七日のJAMMAと米国の旧AGMA(アミューズメント・マニュファクチュアラーズ・アソシエーション、AAMAの前身)共催で開かれた第三回会議。六十年十月二日のJAMMAとAAMA、JAMMAと英国のディストリビューター間で催された懇談会がある。これらの会合で国際的見地からAM業界発展のための意見交換が行なわれ、それぞれ大きな成果をあげてきた。

そして今回の会議は、JAMMAとAAMA共催の合同会議になったわけだが、これはとくにAAMAから米国のAM業界に影響を及ぼしている無断コピー基板問題について話合いたいとの要望が出ていたためである。AAMAは今回の会議の議題にした無断コピー基板撲滅のための提案内容を、AMOA(アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、アル・マーシュ会長)と共同、あるいは単独という形ですでに決議文としてJAMMAに送付しており(本紙第289号「海外の話題」参照)、JAMMAもその内容について理事会で検討を重ねていた。

会議の出席者は、JAMMA側が中村会長(ナムコ)、中山隼雄副会長(セガ社)、副田哲夫副会長(データイースト)、日南香専務、中西昭雄氏(タイトー)、今井中氏(コナミ)、河原和雄氏(任天堂)、篠岡信雄氏(カプコン)の各理事のほかオブザーバーとしてセガ社の西倉紀一氏、中村芳行氏、奥田英成氏、データイーストの横山忠氏、尾崎ロイ氏、タイトーのグラント・フリークス氏、鈴木義治氏、門田音松氏、コナミ工業の山村敏雄氏、平岡賢司氏が出席、AAMA側からはフュージェン会長(バリー・ミッドウェー社)、ベン・ハーレル副会長(米国コナミ)、ジョー・ディロン書記(ウィリアムズ社)、フランク・バロウズ会計(米国任天堂)、デビッド・ウィーバー専務理事、ボブ・フェイ商品保護担当理事、アイラ・ベッテルマン氏(CAロビンソン社)、ロバート・ロイド氏(米国データイースト)、中島英行氏(アタリゲームズ社)、ジョー・ロビンズ氏(米国サン電子)の各理事のほかオブザーバーとしてアタリゲームズ社のデニス・ウッド氏、シェーン・ブレイクス氏、ウィリアムズ社のニール・ニカストロ氏、マーチン・グラズマン氏、米国コナミのスチーブ・カウフマン氏が出席した。(2めんに出席者の記念写真)。

JAMMAとAAMAによる合同国際会議のようす(10月6日、ホテルオークラにて)

米国向け基板にエンボス加工 日本国内用には注意文ソフト

会議は午後二時から始まり、冒頭、JAMMAの中村会長は「合同会議が開かれ、両協会共通の問題あるいは懸案事項について討議する機会を得たことは、まことに時機を得たことだと思う。一九八一年の国際会議が日米両協会の公式な接触の始まりで、以来、両国の主要なメンバーの努力によりビデオゲームのプログラムおよび視聴覚効果が著作物であるという法的な裏付けを闘い取ることができた。しかし我々業界には、まだ克服すべき多くの問題がある。両協会の英知と協調の精神が問題をひとつひとつ克服していくものと信じる」と挨拶。続いてAAMAのフュージェン会長は「AAMAの主要な関心事は、第一に一般ユーザー(オペレーター)に私たち正当なメーカーの製品の需要を高めることであり、第二に、そのために(違法な業者から)正当なビジネスを守っていくことにある」と語り、今回の会議がそのための重要なステップであると考えていることを示し、議題に入った。

この会議の主な議題である著作権侵害対策については七項目にわたって意見が交換された。その主な内容は次のとおり。①AAMAのウィーバー専務は、無断コピー基板を取締る根拠となる米国の刑法や工業所有権法などを説明した。②AAMAの活動について、フェイ氏が米国税関やFBI、またカナダRCMP(米国のFBIに相当する機関)が協力して行なった摘発事例や、JAMMAと共同で行なう韓国の無断コピー基板に対する活動を報告した。

③米国向けの輸出基板に、米国での著作権所有者の名前と商標をエンボス加工すべきだとのAAMAの提案に対して、JAMMAはこれを妥当と認め、同協会の会員に奨励することにした。④日本国内で使用する基板には、その画面に「このゲームの米国での使用は違法である」とのメッセージが表出するようプログラムを組み込むべきだとのAAMAの提案に対して、JAMMAは同意した。これに関しJAMMAの中村会長は、同協会として各会員に奨励するが、実行するかどうかは各会員の判断に任せることを強調した。⑤日本国内への出荷を米国向けの出荷から九十日間遅らせるべきだというAAMAの提案に対しては、JAMMAはこれをアドバイスとして受け止めるにとどまった。

⑥日本のメーカーが海外でライセンス生産をする場合、とくに韓国でのそれは、国際TVゲーム機市場における現在の韓国の役割を考慮すれば問題が多いことから、この点について討議した。AAMAは、日本のメーカーが韓国業者を下請けに使ったり、ライセンス生産させたりすべきではなく、仮にするとしても、十分な注意を払う必要があると主張した。

⑦JAMMAの韓国での無断コピー基板撲滅活動に関して、セガ社の西倉氏が「JAMMAリポート」を報告した。それによると、セガ社は韓国(2めん上段に続く)

セガ社の株式公開に

11月5日から東京地区店頭登録銘柄として

(株)セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)では十月二十日、同社の株式が十一月五日から店頭登録銘柄として公開、分売されることになったと発表した。これは同社が(社)日本証券業協会(東京地区)に申請してきたもので、同協会も同日この店頭銘柄を発表した。同社の発行済株式は一千五十万株(一株額面五十円)で、うち九十三万八千株が上限五千二百円―下限四千円で十一月五日に公開、分売され、六日から一般に売買される。

今回の店頭登録で、同社株式の来年上場はほぼ確実となった。

コピー基板撲滅へ 日米両協会が協調

（1めんからの続き）のソウル地裁に偽造業者に対する最初の法的手続きになる「証拠保全」の執行を実現させ、無断コピー基板を押収するなどの成果をあげた（本紙第290号参照）。今後、同協会の会員であるデータイースト、カプコン、テクモと協調して、さらに強力な法的手続きを含めて対策を構じていくことを発表し、さらに、近くAAMAとも合同してソウルへ向かい、韓国の司法当局者と新たな証拠資料をもとに討議する予定であることを発表した。

さらに並行輸入と偽造問題の深刻さについて、AAMAのロビンズ元会長とフェイ氏が「これらは日本のメーカーの問題であると同時に米国のメーカーの問題でもあり、両協会は協力して、解決に向け取り組み続けていかなければならない」と強調している。

このほかの議題としては①AM業界関係の統計資料を作成する必要性に関して、AAMAのハーレル副会長が民間会社を使って統計資料作成を進めていると報告し、日本でも同様の資料作成を求めた。②両国間の技術的な規準化について、ディロン氏がAMOAの標準化委員会の仕事を報告し、JAMMAの福田副会長がJAMMA規格を報告した。

最後に両国の今後のショー日程の発表があり、約二時間の意義深い会議を結んだ。JAMMAでは、今回の日米合同会議に基づき、AAMAと協調して日韓コピー撲滅を進めるとしている。

上はJAMMAとAAMAの合同国際会議の出席者記念写真。最前列（左から右へ）ベッテルマン氏、ロビンズ氏、AAMAのハーレル副会長、同じくフュージェン会長、JAMMAの中村会長、同じく中山副会長、福田副会長、中西氏、2列め（左から）フリークス氏、ブレイクス氏、AAMAのウィーバー専務、ディロン氏、ロイド氏、AAMAのフェイ商品保護担当理事、バロウズ氏、門田氏、JAMMAの日南専務、3列め（左から）鈴木氏、平岡氏、中島氏、中村（芳行）氏、西倉氏、尾崎氏、今井氏、河原氏、4列め（左から）奥田氏、ウッド氏、山村氏、カウフマン氏、グラズマン氏、ニカストロ氏、横山氏、篠岡氏

セガ社が趣向こらし 海外業者歓迎会
カプコン、データも招待会開く

第24回AMショーを機に海外から、日本のメーカーのディストリビューターら関係業者が多数来日したが、遠方からの客とあって今回はいくつかのメーカーが、海外業者のためのレセプションを開いた。

セガ社は十月六日の夜、東京・広尾のフランス料理店「グルバジェ」で、七時から屋外の庭園にてカクテルパーティー、八時からディナーという方式で進め、これに米国、英国、西独など各国のディストリビューターら関係業者が五十人近く招かれ、AMショー前夜を楽しんだ。

セガ社によるディナーパーティーの席上、デビット・ローゼン氏はセガ社の親会社であるコンピューターサービス㈱（CSK、大川功社長）を紹介するとともに、近くセガ社の株式が公開されることを発表し、パーティーに彩りを添えた。同パーティーは、会場の設定など趣向をこらしたものとなった。

AMショー終了後の八日の夜は、カプコンが新宿のヒルトンホテルで、またデータイーストが赤坂のホテルニューオータニで、それぞれ海外業者のためのカクテルパーティーを開いた。

うちカプコン・パーティーには五十人を超す内外の業者であふれ、国内業者のために第二会場を用意するほどとなった。同パーティーで辻本憲三社長は、「今回は準備の都合で小さな会場となったが、次回は大きな会場を用意する」として、同社のTVゲーム開発意欲のほどを語った。なおデータイーストの場合は、ごく内輪の催しにとどめたと言われているが、内外の業者がパーティを楽しんだもようである。

写真上はセガ社による海外業者歓迎ディナー、下はDB部会のようす

JAMMA・DB部会 出展内容を品評
TVゲームから来場者の傾向まで

JAMMAのディストリビューター（DB）部会（川楠俊太郎部会長・㈱カワクス）では、第24回AMショー期間中の十月八日、同ショー会場の東京・平和島の東京流通センター（TRC）の十階会議室にて、第六十六回（十月）会合を開き、主にショーの出品機に関して活発な意見交換を行なった。その主な内容は次のとおり。

TVゲーム機の出品機種数が昨年と比べて大幅に減っていることが第一にあげられ、そのうちセガ社「アウトラン」、コナミ「ウェックル・マン24」の大型機が目立ったとする意見が大半を占めた。タイトー「ダライアス」も技術的な新しさで評価を得た。

そのほかのTVゲーム機では、ナムコ「源平討魔伝」、タイトー「奇々怪界」「パニックロード」、エス・エヌ・ケイ「怒号層圏」、データイースト「のぼらんか」などの名前があがった。

またTVゲーム機用の新キャビネットが増えたとし、これはゲーム場をカラフルにし、明るいイメージを生むための好材料である、と受け止めた。

その他のアーケードゲーム機はTVゲーム機の出品機種を絞ったぶん各社とも力を入れていたとし、ナムコ、こまや、トーゴ、タイトー、関西精機などの製品が評価された。乗物機は全体的にレベルが高くなっているという意見が出た。

ショーの全体的な印象としては、ゲームマニアなどの若年者が目立ち、肝心のオペレーターがゲーム機をよく見ることができなかったことや、彼らがパンフレットを集めて回ったことから、用意したパンフレットが二日分が一日でなくなってしまったことなどが指摘され、その対策を今後のショーの課題とする意見が多く出た。

ショー関連スナップ

左から泉陽興業の山田三郎社長（JAPEA会長）、タイトーのアシャ・コーガン取締役、同社中西昭雄取締役（AOU会長）

左から辰巳電子工業の辰巳嘉宏社長、関西精機製作所の古川謙三社長、トーゴの山田俊夫会長（JAPEA副会長）、関西精機製作所の青井峰男取締役、JAPEAの尾崎悦郎事務局長

左からフナイの大槻隆弘常務、カワクスの森本登専務、シグマ商事の小野寺輝夫商品部長、アイレムの中野哲雄営業部長、総商の木村雅三社長、カプコンの宮原正憲販売部長（カプコンの外人歓迎パーティーにて。このほかの写真はすべてショー合同パーティーにて）

地区ブロック制発足
"連合会"初の通常総会で、賭博機対策確認

挨拶する中西会長

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、中西昭雄会長、加盟三十五団体、AOU）では十月七日、東京・平和島の東京流通センターで初の通常総会（第一期）を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、活動報告および計画案をそれぞれ承認したほか、入会金と会費は従来どおりとし、また定款の一部変更などを行なった。

AOUでは設立（六十年十月二十三日）から事業年度末の今年八月末日までの初年度を「第一期」、今年九月一日から来年八月末日までを第二期と呼び、初の通常総会を「第一期通常総会」として開いたもの。同総会には代議員総数六十二名中四十九名（うち五名が委任状）が出席した。

総会は中西会長が議長となって議事を進め、まず新任の代議員、最近加入の四国地区の理事および代議員が、それぞれ次のとおり紹介された。理事＝武市哲夫氏（徳島県）。代議員＝河村生夫氏（山口県）、玉村勝美氏（京都府）、長友隆典氏（福岡県）、多田三日生氏（香川県）、福嶺巌氏（愛媛県）、竹内良一氏（高知県）。

副会長の（左から）加藤氏、梅原氏、駒井氏

第一期活動報告および収支決算案については、事前に各代議員に資料が配布されているので、資料の説明を省略してはどうかと代議員から提案、了承され、監査報告のみが行なわれて原案どおり承認となった。

第二期活動計画案については、中西議長から詳細な説明があり、これに伴う予算案とともに原案どおり承認となった。活動計画は三つの重点テーマから成り、それぞれについて数項目が掲げられており、その内容は次のとおり。

①「経営環境改善のための諸活動」＝会員相互のコミュニケーションの緊密化、未加入団体への加入促進活動、業務改善のための研究会および講習会の開催、委員会活動の強化および地域活動への積極参加。②「広報活動の強化」＝機関紙の刊行、展示会の開催、行政関係機関とのより一層の連係強化。③「賭博営業の撲滅」＝健全娯楽としての業界の確立、投書など情報提供による警察当局への協力。

定款の変更については、ブロック会議制の設置に伴う条項を追加、字句修正を行なったもの。これは全国をブロック分割し、ブロック内で解決できる問題はそのブロック会議に委任するというもの。従って、理事会を構成しない各県の代表らが、地区ブロック単位での会合（年二回以内）を持つことになる。なおブロックの分割の方法については、全国を六つに分けるという案が出されたが、この分け方は希望意見を考慮し理事会で再検討することになった。

会議終了後、ギャンブル機による賭博の問題について、その対策がどう行なわれているかなど質問があり、健全営業推進委員会の峯久委員長が積極的に対応している旨、回答した。

写真は上下ともオペレーター協会連合会（AOU）の初の通常総会にて

カードシステム特別委 調査事項を検討
セガ社は近く実験店オープン

AOUのカードシステム特別委員会（梅原靖三委員長）の第二回会合が十月六日、東京・羽田のセガ社会議室で開かれ、カードシステムを実施するための調査事項を検討した。

同委員会ではAOU総会（同七日）に「中間報告」を行なうことになっていたが、カードシステムを導入しようとしているセガ社、タイトーの両社がまだ実験店を出していないことから、実態に即した報告ができないため、「中間報告」は中止することで了承された。

梅原委員長は「カードシステムの扱いについては当委員会で検討し理事会に提案、承認あるいは修正を得て進めるという方向に持っていきたい」と述べた。そしてカードシステム導入に当たっての検討項目として、①カードシステムの「ハード自体」の調査、②カードシステムを導入するための投資額の推定、③セキュリティ対策、④AOUとして統一または定めるべき事項——の四点を挙げ、このうち同委員会は④の決定に重点を置き、①から③は④の参考事項として報告書を作成することを提案、了承された。

この後、駒井徳造委員（セガ社）、川合章視委員（タイトー）に対し、両社のカードシステムの開発の現状についての質問を中心に、意見交換を行なった。

実験店については、セガ社はAMショーで披露した後、十月下旬に実施するとした。なおその後同社は十月三十日から、東京・神田神保町の直営店「ハイテクランド・セガ」でカードシステムのロケテストを実施すると発表した。タイトーでは、セガ社よりかなり後に実施する見込みとしている。

カードシステムの構成、機能などについて、タイトーは概要を書類で提出、セガ社は口頭で説明したが、具体的な内容は明らかにされていない。両社の説明を総合するとおよそ次のようなシステムになっている。

基本的にはカード販売機、ゲーム機に取り付けるカードリーダー（端末機）があり、これらをケーブルで結び中央で集中管理する（データ管理が要らないならケーブルは不要）というものだが、両社ともカードと硬貨の2ウェイでなく、カードだけの1ウェイにするとのこと。カードは使用するごとに設定使用回数が減っていくもので、セガ社は使用回数がパンチされる「テレパンチ」（CSK開発）を、タイトーは磁気カードで暗証番号などの入力が必要な方式を採用する。カードリーダーはゲーム機の外部取り付け式と本体に組み込んだものとの二通りを計画している。

同システムに対し実施上予想される問題について、三浦保夫、真鍋正、森本登の三委員から文書で提出された意見をもとに検討を行なった。その結果、とりあえず次の事項について確認した。

㋑システム導入の理由に"不正"を入れないこととする。㋺オペレーターの規模の大小を問わず、同様のメリットが得られる方向で進める。㋩カード料金とプレイ回数の設定について、なんらかの取り決めを行なう。㋥カードリーダーは既存の機械にも取り付けられるような外部取り付け式での販売を、メーカーに要望する。㋭青少年育成、PTAとの摩擦などを考え、カードの額面はできれば百円単位にするよう配慮する。㋬カードシステム導入店は、事前に各地協会に通知するよう協力を求める。

なお賭博に使われる可能性、両社採用機種の互換性などについての意見も出たが、カードシステムに関して明らかでない点も多いため、両社が実験店を実施してからの検討事項とされた。

上の写真はAOUカードシステム特別委員会・第2回会合のようす

左から任天堂の長岡秀吉販売部長、ジャレコの金沢義秋社長、セガ社の駒井徳造専務、西部リースの曽我栄蔵専務

左からセガ社のデビット・ローゼン取締役、ナムコの中村雅哉社長（JAMMA会長）、右の2人はスペイン・セガ社のエデュアルド・ヘルモ副社長夫妻

左からエス・エヌ・ケイの川崎英吉社長、セガ社の中山隼雄社長、フナイの大槻隆弘常務、大阪銀行の堤剛取締役

フジテレビがAMショーを紹介

日南氏が対談

「欣子さんのわくわくパーティー」で

第24回AMショーがフジテレビで紹介、報道された。これは全国ネット番組「おはよう！ナイスディ」（朝八時半—十時）の一部分として、十月九日の午前九時半ごろから約十分間、放映されたもの。同番組のうち、弁護士の佐藤欣子氏が担当する「欣子さんのわくわくパーティー」でとりあげられ、日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の日南香専務が、欣子さんの質問に答える形でAM業界の現状など説明した。

「欣子さんのわくわくパーティー」は、七日の合同パーティーのようすから始まり、「活気のある、国際的なパーティー」だと紹介、その元となっているAMショーへ八日欣子さんが出かけ、会場でTVゲーム機や乗物機などを体験したようすを追っていった。次に日南氏との対談（七日夜収録）となり、約五千億円と推測されるAM業界の規模や、主な出展社の説明に続き、欣子さんは「ゲームセンターは子を持つお母さんがたにとって、浪費の場、運動不足になるなど悪い印象が強い」との意見をぶつけた。

これに対して日南氏は、ゲーム料金は決して高くない、都会では良い遊び場と考えられるとし、その上で「TVゲーム機には賭博用とそうでない遊びだけのものがあり、混同されるのが最大の問題だ」と説明した。欣子さんもAMゲームが集中力を高める点など評価できるとしたが、「必らずプレイヤー側が敗けるのはいただけない」と不満げで、結局この番組で欣子さんは「一時的に熱中するのはいいが、ゲームに凝るのは難しい問題」と締めくくっている。

放映されたタイトル画面

AMショー会場の一場面

「アウトラン」に乗る欣子さん

ボブ・ロイド氏に聞く欣子さん

日南専務との対談のようす

JOUが10月例会開催

養成講座を企画

AOU、国民会議の協力を得て

日本娯楽機械オペレーター協（事務局東京、真鍋勝紀理事長、組合員数二十二社、JOU）では十月八日、東京・浜松町の貿易センタービルで十月例会を開き、「第六回遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座」の開催準備状況の報告、AMショーの出品機種についての品評などを行なった。

指導員養成講座については、事務局から次のような報告があった。主催はJOUと㈳青少年育成国民会議に、全国連合会（AOU）が加わり、実務上はJOUとAOUが共同で準備を進める。AOU側は愛されるゲーム場作り委員会（加藤駿介委員長）が窓口。開催場所は大阪で、大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（OAO）が協賛する。AOU側は開催期間を一日だけにしたいと希望、国民会議側は二日間必要との意向を示した。このため妥協案として同講座は、十二月初旬と来春の二回に分けて行ない、二回とも参加した受講者にだけ"修了証"を渡すことになった。同講座の実行委員はJOUから高根宏之介副会長と駒井修氏、AOU側から梅原靖三、加藤駿介の両副会長と八尾嘉宥、河合久雄両理事の計六名が担当することになった。なお受講料は一人一回一万円で、百名を予定している。真鍋理事長は「講座を二回に分けたが、これを前例にしたくない。今後は最低一泊二日で実施したい」と語った。

AMショーの品評については、JAMMAのディストリビューター部会（十月八日）で話題となった機種の報告があり、意見交換を行なった。

このほか養成講座開催の参考にするため、前回の受講者に対しアンケート調査を行なっている旨の報告もあった。

写真上はJOU10月例会（8日）、下はSC遊園協第4回例会にて

SC遊園は理事会と例会

営業所移動報告

SCなら風営でも場所移動できる

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長）では十月七日、東京・平和島の東京流通センターで第六回理事会および第四回例会を開いた。

同理事会では①同協会の景品開発委員会と商品推薦委員会の両委員会は、その検討事項に共通点が多いことから統合して新たに「商品開発委員会」（福本弘文委員長・㈱ダイエーレジャーランド）として発足することを了承、②同協会「会員慶弔見舞金規定」を作成、承認、③八号営業所の管理用マニュアル「管理者の役割」を作成、会員への配布を決めた。

続いて開かれた例会では、理事会の決定事項および各委員会活動の報告が行なわれた。その中で法制委員会（真鍋正委員長・㈱ナムコ）から、大規模小売店舗内でのゲーム場の場所移動が増えてきているとの報告があり、同協会事務局が会員に配布している「ニューズ&データ」（十月七日付）で"場所移動に伴う変更承認"を得た例が紹介された。これは三月五日の総会で警察庁防犯課の担当官から「場所移動は新たに営業許可が必要だが、制限地域内の場合はケースバイケースで協会事務局を通じて相談してほしい」とされたのを受け、事務局が警察庁に相談し、警察庁から県警、所轄署へと指示が流れ、所轄署が業者の説明を聞き"変更承認"手続きの仕方を決めたというもので、その例は次のとおり。

神奈川県「ニチイ海老名店」（商業地域）内ロケが同じ階で場所移動するため、五月初め所轄署に変更承認申請書を提出。ニチイは同十六日に新装開店、同ロケは二十四日に所轄署から口頭で承認を受け営業を開始した。また大阪・都島の「ダイエー京橋店」内ロケは三階から四階に移るために、途中の階段を含めロケ面積の増減を四回繰り返して行ない、その都度変更承認申請を提出しながら徐々に移動して新しい位置へ到達した。これを「尺取り虫方式」と呼び、同じ方式が千葉県の「マルエツ行徳店」「ナコス馬橋店」でも適用された。同協会は同方式が増えれば「扱いの簡易化を陳情する」としている。

特許・実用新案 出願公告・公開（10月10日～25日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊞は審査請求のあったもの、㊞は前置審査に係属中のものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

十月十七日付＝「ビデオ遊技機」、㈱大一商会（愛知）、61・47111㊞、54・14951。

十月二十日付＝「ラスタースキャンディスプレイ装置」、松下電器産業㈱（大阪）、61・47549、52・133709。

実用新案出願公開

十月十四日付＝「サークルゴーランド旋回遊具」、山中矼（東京）、61・165788、60・50820。

十月二十日付＝「風船玉ホルダー」、半田機械器具㈱（北海道）、61・168897、60・52535。同、61・168898、60・52536。

十月二十五日付＝「遊戯装置」、三菱電機㈱（東京）、61・171992、60・54302。「ドライブゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、61・171993、60・56025。「風船の口栓構造」、半田機械器具㈱（北海道）、61・171998㊞、60・54856。

鹿児島健娯協が通常総会

副会長に城崎氏

他の役員は留任、連合会と協調

鹿児島県健全娯楽協会（事務局鹿児島市、政須美夫会長、会員数十九社）では九月二十五日、鹿児島市内のステーションホテル・ニューカゴシマで第四回通常総会を開き、事業年度（九月一日から翌年八月末日まで）の移り変わりに伴う予決算案、事業活動報告ならびに活動計画案をそれぞれ承認、また役員の改選を行なった結果、副会長一名が新任と交代したほかは政会長以下全役員が再任となった。同総会には十四社が出席した。

六十年度事業活動報告については、各種会合の開催とともに、昨年十二月に新風営法違反を起こしたした同協会員一社を除名したとの報告があり、今後も同法違反に対しては厳しい姿勢で臨み健全営業を推進していくことが確認された。

六十一年度の活動については、全国連合会（AOU）と歩調を合わせながら、情報収集活動を活発に行ない、協会員への情報提供を豊富にすることで了承となった。

役員改選は任期満了に伴うもので、全役員再任が提案されたが、南敬蔵氏（㈲常盤産業）が都合により副会長を辞退したため、新副会長に城崎義郎氏（㈲第一音響）を選出した。

なお総会終了後、同県風俗環境浄化協会の村尾専務理事、県警本部防犯少年課風俗営業係の戸高係長の二氏を招き懇親会を行ない、同協会との連携をさらに密にしていくことなどを確認した。

後楽園ゆうえんち

大型機導入発表

日本初になるトーゴの「ウルトラツイスター」

㈱後楽園スタジアム（本社東京、保坂誠社長）では十月七日、東京・後楽園の後楽園飯店にて記者発表会を開き、同社が運営する「後楽園ゆうえんち」に㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）開発の新大型遊園施設「ウルトラツイスター」を日本国内で初めて導入し、十二月二十日から営業運転を開始すると発表した。

同発表会は午後二時から約一時間にわたって開かれ、報道関係者約四十人が出席した。冒頭、同社の林有厚専務取締役営業本部長が「ウルトラツイスター」の導入を発表、同時にそれとの相乗効果を考え、同じくトーゴ製の「スカイサイクル」も設置すると述べた。ついで後楽園ゆうえんちの山代久和支配人が今回の施設拡充の概要を説明した。トーゴからは山田社長、鈴木歳男専務、村田利勝常務が出席し、同施設の特徴など具体的な説明を行なった。

「ウルトラツイスター」は従来にはなかったきりもみ状の走行を行う新コースターで、その世界第一号機は今年の六月六日から米国ニュージャージー州の遊園地で稼動を始めている（本紙第288号参照）。今回の設置が世界第二号機に当たり、もちろん国内では初登場。大いに注目されている。

朝日エンジニアリング社が

韓国へ製造許諾

コリアワンダー社に乗物機を

朝日エンジニアリング㈱（営業本部大阪府泉南郡、佐原十郎社長）では同社乗物機に関し、韓国コリアワンダー社（本社ソウル、車英吉社長）に八月五日製造許諾および韓国市場における独占販売権を与えたことを、このほど明らかにした。

許諾の内容は、同社がワンダー社に対し同社乗物機全般にわたる製造の技術的ノウハウを提供、ワンダー社はそのノウハウに従って、デザインはもちろんのこと材質から部品に至るまで全く同じ製品を製造するが、韓国で調達できない電子部品などは同社が供給する。そして韓国市場における独占販売、工業所有権の実施、商標の使用などの諸権利もライセンスしている。

ワンダー社の製造許諾第一号機はバッテリーカー「JR－750」で、同機は第24回AMショーで朝日エンジニアリングの小間から出品された。ワンダー社では同機に続いて次々と許諾機を精力的に製造していくとしている。この許諾機は日本に逆輸入され、朝日エンジニアリングから販売されることもあるとしており、この場合は同社が製造するよりもコストが安く上がるという。なおワンダー社は韓国の乗物機メーカーで、遊園施設の設置運営も行なっており、社長の車氏はコリア明昌から数年前に独立しワンダー社を創設したもの。

AMショー会場、朝日エンジニアリングの小間で、許諾生産したバッテリーカーを間に、朝日の藤原忠常務（左）と、コリアワンダー社の車社長

論潮

なぜ未解決か

今回のAMショーから引き出されるべき今後のAM業界の動向ほど予測が困難なものはない、と言う人がいる。AMゲーム機の分野では、本来ならすでに解決されているはずの無断コピー、賭博問題にいぜんとして悩まされており、全般的にはTVゲームの開発力の進み具合いでやっと維持できているようなものである（尾翼を失ない、油圧による操縦系統も失なって、主エンジンの推力だけになった日航機事件を思い起すほどだ）。

一ゲーム百円というAMゲームの相場も、維持できているのは少ない。これを単に「過当競争」と言って片付けるのではなく、オペレーターの現状を分析することによって解決策を見出さなくてはならないが、その際に将来性を持つオペレーションをめざしているかどうかという観点を見落すべきではないだろう。つまり、将来性のないビジネスとしてしか考えられていないオペレーションならば、それはやがて消えていくはずのものだからである。

歴史的に見れば、一ゲーム百円というのは開発メーカーやオペレーターが苦労して獲得した相場であり、だからこそ将来性のあるAMゲームの開発、供給が可能になったのだ、と言える。しかしここ数年こうした認識は薄く、TVゲームのオペレーション寿命も短期化する傾向（例外はある）が続いている。これを冷静に見た場合、自分で自分の首を締めるのに似ている、と考えられる。

遊園施設では安全性の確保が繰り返し確認されており、すでに解決済みのはずであるが、なお事故は跡を断たない。なぜこうなるのか、は当事者たちが最もよく知っているはずであるが、根本的な解決に至っていない。

AMゲーム機、遊園施設の両分野における不透明さは、小型乗物機の市場にも影響を及ぼしているようでもある。これらはAM業界全体の今後の見通しを困難にしている、という指摘はそう間違っていない。さらに率直な分析が望まれる。

コナミがファミコンソフトの

ディスク用発売

任天堂以外のメーカーでは初めて

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）では、任天堂「ファミリーコンピュータ」用ディスクシステム・ソフトとして、九月二十六日に「悪魔城ドラキュラ」を発売。さらに十一月下旬に第二弾として「もえろツインビー—シナモン博士を救え！」を発売することを明らかにした。

ファミコン・ディスクシステム用ゲームソフトは、任天堂によるものがほとんどで、TVゲーム開発メーカーによる参入が注目されているが、コナミが最初のメーカーになったことになる。「悪魔城ドラキュラ」はその第一弾で、当面ディスク自体を販売し、十二月十日からディスクライターでの書換えを開始する。

「もえろツインビー」は、ファミコンソフトでは初めての"三人同時プレイ"を可能にしたもので、操作盤を増設する。いずれもいわゆるRPG（ロール・プレイング・ゲーム）となっている。

事務所移転

㈱大生エンタープライズ＝北九州市小倉北区浅野二の七の七、☎（〇九三）五三一五七八九、枡一生社長。

地番表示変更

三珠産業㈱＝青森県弘前市大字豊田一丁目一番地の一、大商ビル、☎（〇一七二）二七一一八七一、稲垣文之社長。

24th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

写真で見る― 各社出展内容一覧 続

(前号からの続き)

朝日エンジニアリング

レール走行式**「ロッキー号」「TGV」「SL－990」「サンフランシスコ電車」**の新作4機種を中心に、定置型乗物機**「スペースシャトル」「森のメリーゴーランド」**、バッテリーカー「チビ丸」、ディスプレイ「アニマルランド」など豊富に出品し開発意欲を見せた。なお同社は韓国ワンダー社と技術提携したことを発表した。

遊園施設・乗物機

機構的にも一段と充実 衰えぬ開発意欲を示す

遊園施設・乗物機の分野は、機構的にもデザイン的にも一段と充実した展示内容となり、全体として世界的な高水準にあることを今回も示した。

遊園施設の展示はパネル、模型、VTRによるものが大半を占め、ややアピールが弱かったものの、新タイプのコースターの構想や各種の迷路施設が注目を集めた。また

エアーアクション遊具の実物展示は、会場の雰囲気を高めた。

乗物機は従来からの人気商品であるカーものが多かったが、質的にはさらに高度なものになっており、デザインや色彩もより洗練されたものとなった。また、新しい発想の製品も見られ、この分野は世界市場を見据えた衰えぬ開発意欲を示した。

加藤工業

木立の間でクマがアコーディオン、小人がバイオリンを演奏しながら踊る**「チャチャチャランド」**（くま、小人の2機種）、BMをモデルにして、エンジン音切り替え装置も付いた**「BMターボ」**、ベンツのパトカーで両面散光式パトライト付き、サイレン音切り替え可能な**「ベンツパトロール」**の定置型乗物機の新製品を披露した。

思川企画

遊園施設としてはアルミ柵を使った組み立て式迷路**「マジックパーティション」**を模型と実物（柵の一部）で展示した。これは迷路内でも外が柵を通して見えるため、幼児でも恐怖感はなく、また木製パネル使用とは違った感覚が得られる。このほか「スパイラル・ウォーター・スライダー」、「ラックカー」などをパネル展示した。

24th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

日邦産業	トーゴ	タスコ

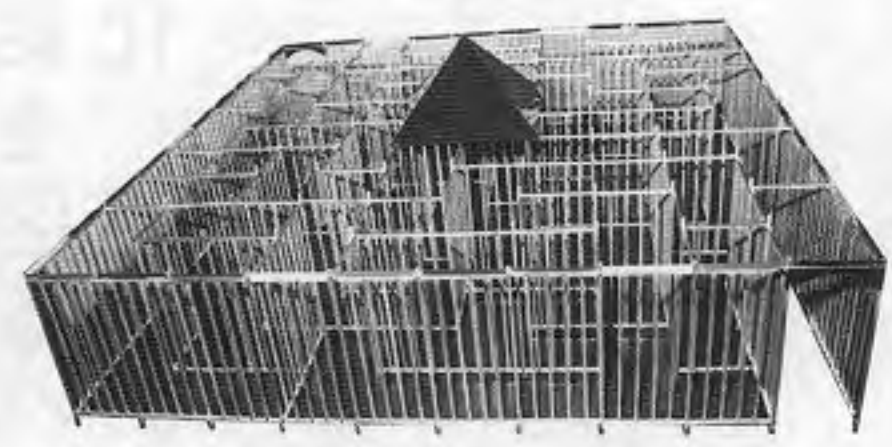
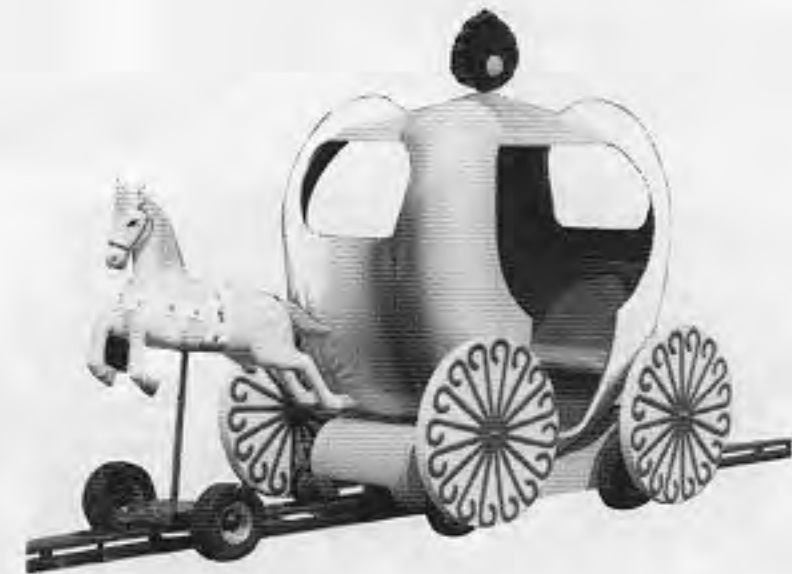
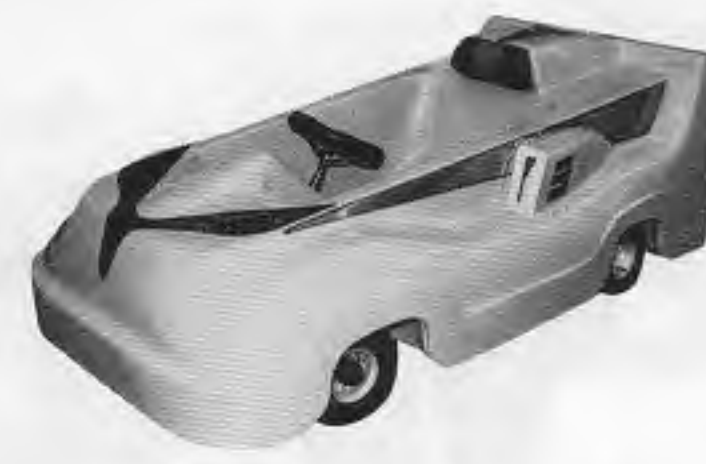
日邦産業
英国セバン・ラム社製汽車**「ハンスレット0-4-0」**、米国エフ・ケー・エルズ社製すべるゴーカート**「エキサイティング・カート」**、カナダペリカン社製ペダルボート「ペリカン」などの乗物機、バッテリーカーを展示。また英国モノレール&サンズ社製エアーアクション遊具**「風船ハウス」**や変形自転車も出展した。

トーゴ
定置型乗物機では、宇宙戦車がロボットに変身する**「変身ロボ」**、ランプで絵を描く**「おえかきロボット」**、マイクを使って車内放送も楽しめる**「ファミリー電車」**、「ラッコのショーボート」、レール走行式乗物機では**「新幹線」**を披露。遊園施設は**「ウルトラツイスター」**、**「ダイビングシューター」**などをパネルや模型、VTRで紹介。

タスコ
定置型乗物機では、オフロードを走る新作**「4WDサファリ」**、「ブルーコスモス（上昇式）」、「クマの郵便屋さん」、「ハミングオーム」を展示。遊園施設では、エアーアクション遊具の新作**「マリンランド」**を実物展示したほか、大型遊園施設**「バルーンサイクル」**、ウォーターシュート**「スカイふありんぐ」**などを紹介した。

ショーで話題の遊園施設

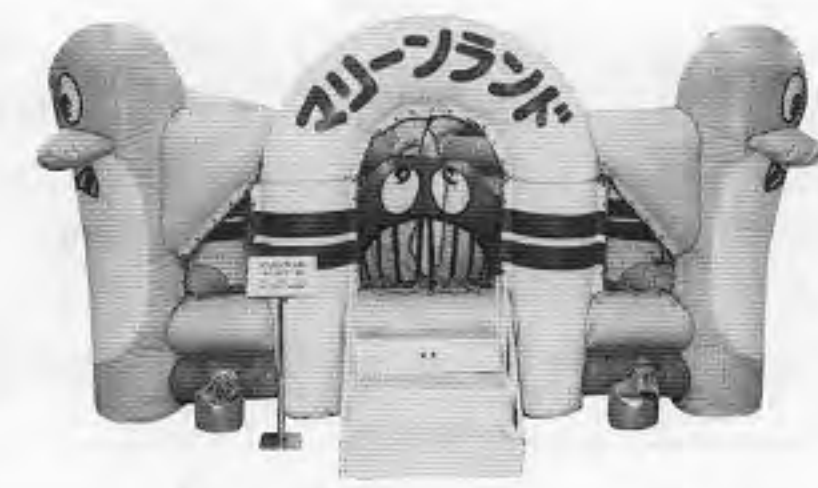
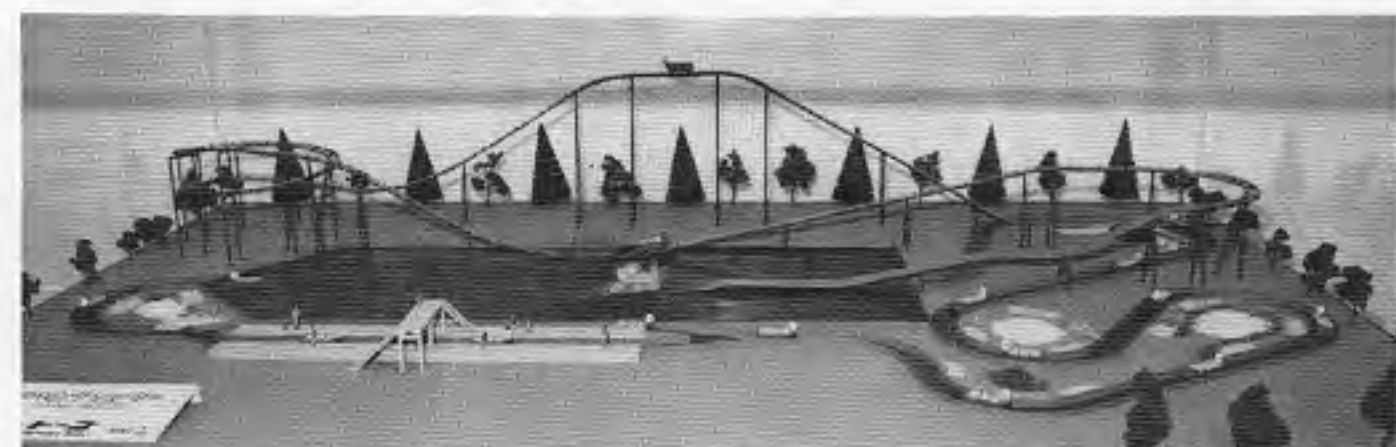
ハンスレット0-4-0
（日邦産業）

マジックパーティション（模型）
（思川企画）

ピラミッドスクランブル（模型）
（泉陽興業・泉陽機工）

ファンタジー馬車
（真砂工業）

クレージースピンカー
（岡本製作所）

ダイビングシューター（模型）
（トーゴ）

マリーンランド
（タスコ）

アニマロッコ
（関西娯楽）

真砂工業	豊永産業	ホープ

真砂工業
カラフルな乗物機の新製品を3機種披露した。**「二階バス」**は後部座席が高く、2階バスの乗車感覚を味わえるデラックスな定置型乗物機、童話の世界から抜け出したような**「ファンタジー馬車」**と蒸気機関車**「レインボートレイン」**はレール走行式乗物機。そのほかユニークな「モッコちゃん」も。遊園施設はパネルで紹介した。

豊永産業
遊園施設はパネル展示を中心に行ない、「ジェットコースター」、「ミニコースター」、「フラワーストーム」、「ファイヤーバード」、「ファインカーペット」、「ジャンボフラワー」、「大観覧車」、西ドイツ・ジーラー社製「バリアンマウンテンロード」、同じく「ファイアボール」や「ブラックホール」などを紹介。

ホープ
定置型乗物機では、2匹の子猫がアイスクリーム売りのワゴンに乗った**「メルヘンキャット」**、クルーザーボート**「マリンボート」**、ベンツをモデルにした"木馬シリーズ"第2弾**「ビックポリス」**、回転式乗物機では**「森のアンクル」**、バッテリーカーでは**「チビッコクーパー」**、**「チビッコタクシー」**と新作6機種を披露した。

24th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

信水貿易	関東娯楽工業	関西娯楽

信水貿易
定置型乗物機として実物のオートバイを使った新作4機種を出展した。**「ビッグライダー」**は400ccのスポーツタイプ車を使い、VTRに合わせて車体を左右に傾けて遊ぶ。**「白バイ・モンキー」**は"モンキー"を使い、オプションでミラースクリーンが付く。**「チビバイ・Z1」**はポケットバイクを使用、豪華版の**「Z2」**も。

関東娯楽工業
ドラゴンを題材にしたユニークな形で、動きは左右に方向を変えながらピッチング運動をする**「ドラゴン・ドラッコ」**、ジェット音を発し、レバー操作でそれが上昇音に変わるレースカー**「シャーク・V1」**の2機種の新作定置型乗物機を発表。そのほかバッテリーカー「スペース・ファイター」、「スペース・コマンド」も出品。

関西娯楽
センターガード方式のバッテリーカーで、実物にそっくりな**「クラシックカー」**、ライオンやイヌのボディーがコミカルなペダル走行式乗物機**「アニマロッコ」**を実物で展示した。また「スカイラブ」などのスカイモノレールシリーズや「ジェットローラー」、「コーヒーカップ」などの遊園施設をパネルとVTRで紹介した。

および乗物機

本紙本号「話題のマシン」および広告で掲載されたものはここで省略しました。

ビッグライダー
（信水貿易）

シャーク・V1
（関東娯楽工業）

サンフランシスコ電車
（朝日エンジニアリング）

スペースシャトル
（朝日エンジニアリング）

ロンドンバス（仮称）
（ミゼッティ工業）

二階バス
（真砂工業）

チビッコタクシー
（ホープ）

4WDサファリ
（タスコ）

ベンツパトロール
（加藤工業）

泉陽興業	泉陽機工	スナガ開発

泉陽興業・泉陽機工
乗客がコースを選択できるコースター**「スカイジャンクション」**、立体迷路シリーズの第1弾で4層構造の**「ピラミッドスクランブル」**、サイクルカーに乗って標的をシューティングしながらコースを走る**「サイクルハンター」**の3種の大型遊園施設の構想を模型とパネルで披露した。また従来の「UFOサイクル」の改良型を実物で展示した。このほか高さ85㍍の大観覧車「テクノコスモス」、大量輸送観覧用施設「オートチェア」、エキスポランドに設置した迷路「迷宮の砦」、「アトミックコースター」シリーズ、「急流すべり」、「グレートポセイドン」、「ファンハウス」など幅広い遊園施設を模型、パネル、VTRで紹介した。また中国上海市の「錦江楽園」など海外での実績もパネル展示。

スナガ開発
スポーツマシンでは、ゴルフ練習用「オートティーアップマシン」、室内でのゴルフシミュレーター「パー・ティー・ゴルフ」のほかピッチングマシンなどを展示。遊園施設ではスリップしながら走って遊ぶ**「スーパーカート383R」**など。このほか「パットマンゴルフ」などレジャー施設を紹介。LTI製「全自動血圧計」も展示。

24th Amusement Machine Show　出展各社 写真特集

トーケン / デーシーパック / 三和電子

トーケン

メダルゲーム機用および7号パチスロ用のメダル類を中心に、キーホルダーやアクセサリーなどの各種景品類、メダルの汚れをハイスピードで処理するメダル研磨機**「コインクリーネTC－50HP」**、メダルの大量運搬機**「コインキャリヤー」**、メダルの研磨材（静電防止付き）や洗浄液などを紹介。

デーシーパック

ＡＭ機用の各種電源類を披露した。大容量のＴＶゲーム基板用**「ＦＫＡ-10030ＳＺ」**、モニター駆動用「ＦＫＡ」「ＦＫＤ」のほか、コンピューター用「ＳＲシリーズ」、各種電子応用機器用「ＦＫ・ＦＳＫシリーズ」、電池用チャージャー、ＡＣアダプター、また米国、カナダ、西欧向けの電源類も展示。

三和電子

ＴＶゲーム機用関連パーツ類を豊富に展示した。耐久性のあるジョイスティック**「ＪＬ－Ｗ」**、ネジ式のロングタイプ押しボタン**「ＯＢＳＬ－30」**ほか各種のレバー、ブラウン管ファン、テーブル型およびミニアップライト型のキャビネット、盗難防止キット「スリーピー」などのほか、プライズマシン「ゴールキーパー」も出品。

フタミ観光 / 日本コインコ

フタミ観光

遊園地びわ湖タワーを経営する同社は、親会社のフタミ広島屋の機械および伝導機器を中心に展示した。伝導機器（ベルト、歯車など）の使用例としてスペースシャトルと宇宙飛行士が動く模型を出品、このほかショックアブソーバーやシリンダーも実物を動かして紹介した。また景品用の輸入小物各種を多数展示した。

日本コインコ

各種のカードシステム機器を展示した。磁気カード、ＩＣカード、オプティカルカード（ＲＯＭカード）、カード自販機**「ＮＣＶ－10０Ｓ」**、カードリーダーおよびライターのシステム**「ＣＣ-203」「ＬＣ-301」「ＬＣ-201」「ＣＣ-202」**、カードレジスター「ＭＥ-401Ｗ」などのほか、いろいろなカードシステムをパネルなどで紹介。

訂正

本紙前号の本欄で掲載した㈱カワクスの出展内容で「グローリー製硬貨両替機」とあるのは、「カワクス開発の両替機」の間違いでした。謹んで訂正します。

24th Amusement Machine Show　出展各社 写真特集

明昌特殊産業 / 岡本製作所 / ミゼッティ工業

明昌特殊産業・岡本製作所

大型遊園施設では、**「アモーレエキスプレス」**、**「フライング孫悟空」**、「ムーンサルトスクランブルコースター」、「大観覧車」、「アストロスインガー」、「アストロファイター」、「スーパーエンタープライズ」、「急流すべり」など多数をパネルとビデオで展示。また同社営業所や工場の国内分布状況、海外での実績一覧表も紹介した。博覧会など各種イベント、催し場向けのリースを担当する岡本製作所のコーナーでは、コンテナになり移動、設置が簡単な遊園施設**「カーニバル・プラザ」**、動物が演奏する「サーカスバンド」、アーケードゲーム機の改良版「ピエロボール」「スマッシュキャット」、すべって楽しむゴーカート**「クレージースピンカー」**、バッテリーカーなどを実物展示。

ミゼッティ工業

ゴーカートの新製品4機種（2人乗り1機種、1人乗り3機種）、バッテリーカーの新製品1機種を中心に展示した。ゴーカートの新製品はすべてスポーツカータイプだが、とくに2人乗りのものはサイドカースタイルで新鮮味がある。バッテリーカーの新製品はロンドンバスをモデルにしている。そのほか遊園施設はパネルで紹介。

グローリー商事 / 旭精工

グローリー商事

両替機と硬貨・紙幣計算機を中心に出品。両替機はパワフルな**「ＥＲ－21」**、ダブルホッパーのマイコン制御**「ＥＲ－401(A)」**、スリムな「両替くん（ＥＲ－50）」など。紙幣計算機**「ＧＦＢ－20」**のほか、高速メダル貸機「ＥＭ11」、ワンタッチ操作の同「ＣＮ－10Ｐ」、またメダル計数機「ＣＮ－10Ｍ」も紹介した。

旭精工

硬貨メカニズムを多数紹介。幅70ミリの超薄型で省スペース設計のナローホッパー**「ＮＨ－１」**の実演を中心に、硬貨を保留できる“エスクロシリーズ”セレクター**「ＡＤ－87Ｒ」**と**「ＫＷＭ4520」**、電子セレクター**「ＡＤ－86Ｅ」**、乗物機やスポーツマシン用タイマーボックス**「ＣＴＢ－8000」**ほかタイマー内蔵のセレクターなど。

パーツ・その他

安定供給を図るパーツ類　高度化、充実の硬貨メカ

パーツ部門は今日、専業の業者により、またゲーム機のディストリビューターも扱っていることから、その供給は安定的に行なわれている。今回のショーでもＴＶゲーム機用パーツが豊富に展示されたほか、硬貨システムや電源類、両替機、遊園機械用部品、またカードシステム機器、カラオケ（タイトーの小間から パイオニアとビクターの製品）などが紹介された。

硬貨メカでは電子技術によるトラブルの徹底防止に加え、コンパクト化、使いやすさを追求したものが目立ち、両替機の分野では機能をアップしたものが披露された。またさまざまなカードシステム、メダルゲーム機用メダルおよびメダル研磨機などが出品された。

24th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

上の写真はいずれもメダルゲーム機が1ヵ所にまとめられた“メダルゲーム機ゾーン”のようす

メダルゲーム機

マスゲームで開発意欲 望まれる新コンセプト

メダルゲーム機は八社から出品されたが、今回はとくに一ヵ所のコーナーとしてまとめて展示され、各社の小間の区切りは設けられなかった。出品された機種はすべて、JAMMA制定の「健全化を阻害する娯楽機械防止の機械基準」をクリアしており、問題の機種はなかったとされている。

ここ数年間AMショーでのメダルゲーム機の出品は、TVモニターによる一人用のものが圧倒的に多かったが、今回はセガ社、タイトーが多人数用に開発意欲を見せ、またカプコンがファミコンのキャラクターや音楽を採用するなど、バラエティーに豊んだ出品内容となった。しかしそのゲームコンセプトはやはり従来の範囲内にとどまった。

アポロはAMショーに初出展し、同社開発のオリジナルTVメダルゲーム機を二機種発表した。

一機種は**「メランコリー」**で、これはトランプの神経衰弱を採用したもの。プレイヤー側とコンピューター側が交互に二枚ずつカードをめくり、同じカードを七組以上そろえるとメダル払い出し。コンピューター側が七組そろえると一回終了。もう一機種は絵柄合わせのスロットが内容の**「スーパーエレファント」**で、動物が上中下と三分割された画面が横に回転（スクロール）、絵が完成すればメダルが払い出されるもの。二機種ともジャレコ製TVメダルゲーム機用キャビネットで紹介。

大森電気はシグマ商事から許諾を得たマネープッシャー「ニューペニーフォール」（英国クロムプトン社製）を中心に、18インチ型TVメダルゲーム機キャビネット、液晶表示による卓上型のクイズ機**「クイズボックス」**（コンステラジャパン製）を出品した。

カプコンは電光点滅式ルーレットによるメダルゲーム機**「ダブルフィーバー」**を展示。同機は同社の任天堂「ファミコン」用ソフトのキャラクターを盤面に採り入れた上、そのゲームミュージックも採用。キャラクターにより機種名が「1942」「ソンソン」「戦場の狼」「魔界村」などと区別されている。

ジャレコは六人用メダルゲーム機**「スーパールーレット」**、ファッション性のあるデザインのTVメダルゲーム機キャビネット「ポニーマークII メダルタイプ」を出品。

セガ・エンタープライゼスはディスプレイ効果もある六人用の大型メダルゲーム機**「ワールドビンゴ」**を披露し注目された。同機はビンゴゲームの楽しさを生かしたもので、透明ボックス内で飛び跳ねている二十五個のボールが、一個ずつ吸い上げられてプレイヤーの前のテーブル上に転がってくる。ボールに番号が付いており、五個が吸い上げられた時点で、プレイヤーが各自のTV画面上に予想して並べておいた数字のうち、三つ以上連続して並ぶとメダルが払い出される。二十人用まで増設可能。

セガ社が披露した6人用メダルゲーム機「ワールドビンゴ」

タイトーは六人用マネープッシャー**「ドリーミーフォールズ」**を発表。これは投入メダルがピンパネルを伝ってスライドテーブルに落ちるものだが、途中で左右に揺れる人形にキャッチされるとジャックポットとなる。パネルに描かれたネオン街や噴水のイラストにランプが点滅し、ムードを盛り上げる。また野球がテーマの**「インスピレーション・ベースボール」**も完成品として披露された。

太陽自動機はメダル貸機と両替を兼用した**「スーパーディスペンサー」**（シグマ製）、各種メダルゲーム機を出品。

ユニバーサル販売は超大型スロットマシン**「ジャンボスロット」**をメインに、海外カジノ向け各種スロットを紹介した。

ドリーミーフォールズ（タイトー）

メランコリー（アポロ）

スーパーエレファント（アポロ）

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

無断コピー基板の流入で
対策必要な英国市場
業界紙「AB」はVGCP基準で広告規制

英国の業界紙「アミューズメント・ビジネス」(月二回刊、本社ノーザンプトン、トム・ルビーソン発行人兼編集長)ではこのほど、TVゲームの無断コピー基板に対抗して、同紙からその種の広告を排除するとともに、それに伴なう広告基準を作って注目されている。

これは英国市場に流入してくる無断コピーないし偽造基板が大きな問題となっているため、同紙はそれなりの対応を行なおうとするもの。新しい広告基準は、ビデオゲーム・コード・オブ・プラクティス(VGCP)と名付けられ、そのロゴ・マークまで作られている。

同紙では九月十五日号で「TVゲーム基板の広告についてのご注意」として、オリジナルメーカーによる製品もしくはその承諾を得て製造されるライセンス品であるとの疎明資料を求め、そういう疎明資料がなければTVゲーム基板の広告は掲載できない——と声明を発表。さらに十月一日号では、ルビーソン編集長名で「VGCPを十月十五日号から実施する」と宣言、すでに十月一日号から一部の広告で実施開始している。

これはTVゲーム機のPC基板の広告で、VGCPマークを入れていくというもので、それがなければ広告を掲載できないとするもの。VGCPマークには、「広告されているゲームはすべてオリジナルの純正基板であり、基準を満たしている」との文字が付されている。それにもかかわらず、VGCPマーク入りの広告を見て買った基板が無断コピー品であった場合、読者は直ちに同紙編集長に文書でその旨申し入れ、同紙編集長はしかるべき機関とともにその問題解決に当たる——とのこと。

こうした方法が有効かどうかは明らかではないが、無断コピー品対策としては評価できる。十月一日号ではすでに、米国任天堂とその欧州代理店のアルトコア・インターナショナル社、英国コナミ社など数社がこのVGCP支持を表明する広告を出しており、注目されている。

英コピー問題深刻化

英国でのコピー問題はかなり深刻化しているもようであるが、同紙はその一例として最近起ったあるディストリビューターによる無断コピー品の問題をとりあげている。

それによると、英国のモナーク・オートマチックス社(ジョン・ベレンバウム社長)が英国のもうひとつの業界紙「コインスロット」(週刊、デビット・スヌーク編集長)に出した広告に〝タイトーのTVゲーム「スラップ・ファイト」三百九十五ポンド〟というのがあるが、これはタイトーの小池一宏貿易課長によると「ありえない価格であり、しかもモナーク社はタイトー製品のディストリビューターではない」として、モナーク社の示す「スラップ・ファイト」は偽造品かも知れない——としている、と報じている。これはタイトーの英国でのディストリビューターであるエレクトロコイン社が実際に被害を受けている、とのことから出発しているもの。「アミューズメント・ビジネス」は、〝タイトーはベレンバウム氏を無断コピー品販売の疑いありと主張〟との見出しで記事を掲載、同じ記事の中でベレンバウム氏の反論(「コピー品はありえないことだ」とするもの)も添えている。

事態は複雑だが、コピー基板の流入で混乱が続いていることを示している例と言える。

来年1月に開かれる西独IMA
規模は最大級に
フランクフルト・メッセで会場拡張

西独IMA87は一月二十九日から三日間、フランクフルトのメッセゲレンデで開かれるが、かつてない大きな規模になるもようで、会場は第五会場の二フロアを使用することになった。——と同ショーの運営会社であるヘックマン社は十月中旬、明らかにした。

IMAは今では英国ATEと肩を並べる国際的なAMショーであり、とくに自動販売機分野と合同で進めている点で特徴的であるが、来年一月で第八回の催しとなる。それが、ヘックマン社によると十月中旬現在で、すでに一万三千平方㍍の展示スペースが予約済みとなっており、その出展社は九ヵ国百三十四社となっている、とのこと。これはIMAが始まって以来最も大きな規模となる。

会場は今年一月に第五会場(一階のみ)に移したばかりだが、すでに展示スペースは超過しつつあるため、二階も使用することになった。このため、IMAでは初めて自販機分野とAM機分野の展示エリアを区分し、来場者の便宜を図ることにした。ヘックマン社ではこのほか従来と比べ、シャトルバスの運行など改善する計画であるとし、IMA87の来場者はおよそ一万三千人へとアップするだろう、と予測している。

米国コナミ本社 新ビル完成披露

米国コナミ社(本社シカゴ郊外、ベン・ハーレル社長)の新本社ビルがこのほど完成、新本社ビルでの業務を開始したことを明らかにした。

これは昨年十月二十八日に着工、約二万四千平方ﾌｨｰﾄの土地のうち三分の一の土地に新社屋を建設したもの。九月下旬には新しい本社ビルで業務を開始しており、AMOA86を機に十一月六日、関係者らにオープン披露することになっている。

米国コナミ社は、コナミ工業の子会社のひとつで、米国での拠点。業務用TVゲーム機と家庭用の両方にわたってマーケティングを行なうもの。所在地などは次のとおり。

Konami Inc.,
815 Mittle Drive,
Wood Dale,IL 60191
phone(312)595-1443
fax(312)595-2973
telex:6871385 KONAM UW

カナダの交通万博入場者数
2,200万超す
165日の日程終え閉幕

カナダのバンクーバーで開かれていた万博「国際交通博覧会86」(五月二日—十月十三日)がこのほど約五ヵ月半の催しを終了したが、入場者数が二千二百十一万一千五百七十八名を記録、昨年の日本の「つくば万博」の入場者数(二千三十三万四千七百二十七人)を上回る内容で成功した。

「つくば万博」の会期は百八十四日間、カナダの「国際交通博」の会期は百六十五日間で、カナダ万博のほうが日数が少ないにもかかわらず、入場者数はカナダ万博のほうが多かったわけで、その分析が待たれている。なお一日当たりの最大入場者数は、昨年の「つくば万博」が九月十五日の三十三万八千五百三十九人に対して、カナダ万博は十月十二日(閉会二日前)の三十四万一千八百六人だった。

四年後の一九九〇年には大阪で「花と緑の国際博覧会」が、日本では四番目の万国博として開かれることになっており、今回のカナダ交通万博はその大きな参考になるものと考えられている。

米国インターマーク社が
英サミット社買収
ヨーロッパ、豪州への販売権含め

米国のインターマーク・ゲーミング・インターナショナル社(本社アリゾナ州スコッツデイル、ジョン・ウォルシュ社長)はあまり知られていないが、元バリー・ゲーミング社のマーロン・バーバー氏が副社長になっていると言えば、少しは馴じみのあるギャンブル機メーカーのひとつである。そのインターマーク社がこのほど、英国の有名なギャンブル機メーカーであるサミット・テクノロジー社(本社ウェールズ)の全資産を買い取ったことを明らかにした。

サミット・テクノロジー社はヨーロッパ、オーストラリア市場に対してかなりの販売実績があることから、こうしたマーケティングのメリットを含め、インターマーク社は手に入れたことになる。この取得金額は二十七万一千ポンドになる、とも言われている。

特別寄稿

プレイヤーの立場から見た第24回AMショーの印象

業界を維持するだけでなく進展につながる発想を望む

「アマチュアライン」編集長　小山 祥之

先日、AMショーへ行ってまいりました。ショーのことについては、メーカー、オペレーターのみなさんを含め、「ゲームマシン」を読んでおられる方はもちろん、ご存知だろうと思いますが、ここで、プレイヤーの立場から見た、ショー全般の感想などを、あくまでプレイヤーの一代表として、書かせていただこうと思います。

せめて直営店には設置して

乗物コーナー

正面入場口を入った1階なのですが、このあたりは比較的人が少なかった。実は簡単に見回しただけなのですが、近ごろの子どもの好みがどうなのかは、言い切れない。全般的に、カラフルになったな——と思います。

アーケードコーナー

ご存知のように最大面積です。すごい混みようでした。ビデオゲームに限っては、まず間違いなく世界一の技術力を示すこれらのショー出展、国内はもとより海外からの参加者も熱心に見入っていました。あと、いわゆるマニアの少年や、盛り上がるファミコンブームの源流となる業務用ビデオゲーム機の展示会ということで、直接的には業界に無関係な報道、出版関係の多さもあり、例年以上の混みようでした。

さて、まずは**ナムコ**のブースなのですが、入って目についたのが「源平……」のビデオと、コスチューム人形！　こういうのは、なかなかおもしろい試みだと思います。ゲームのほうも、日本史の勉強になるような面もあり、良いのではないでしょうか。次にアタリ社の「CSスプリント」ですが、前作スーパースプリントの改良版とのことですが、実は地方にはあまり出回らないのか、見たことな～い！　ちょっと大がかりなものが出回りにくいのは、最近ファミコンメーカー化しつつあるナムコの製造力の問題なんでしょうか？　ショーでは毎回、自社の参考出品をやらないナムコは、ショーは新製品発表より、お祭り視してるようです。それもまたおもしろいけれど……。

タイトーです。注目は「ダライアス」でしたよね。斬新です。しかし、このゲームはそのまま市場に出回るにはちょっと難しいと思います。タイトーに限りませんが、規格外（？）の大型ビデオゲームは、外側のカラというか、筐体だけでも、他のテーブル機に比べて高いものになると思います。こういったものが一発モノ（？）では、残った台があまりにもかわいそうな気もします。「ハードにソフトがついて行けない」、そんなものが昔にもあったんじゃないでしょうか……。でも、せめて直営店にでも入れて欲しいってのも私の願いです。

もう一つ「奇々怪界」。純和風のゲームも増えてきたけど、これもいいなと思う。最近各社共、シューティング&アクション物に先走ってるけど、コミカル物にはもっとがんばってほしいものです。

あと「アルカノイド」。これもヒットしました。ちょっと少ない気がしたけど、なかなかだと思う。そう、あと、ブースに居た（？）ロボットの「ゆめ丸」も、かなり楽しい出しものでしたね。

ちょっと奥へ歩いて、次は**ウッドプレイス**。案外、広いブースでした。「クラッシュロード」、自転車レースです。ちょっと動きがぎこちない……。「炎トラップ」、なんかクレイジークライマーみたい。車が落ちてくるとか、変なゲームですが、もう少し凝ってみれば、おもしろくなりそうだ。「パニックロード」は、一応ビデオゲームのピンボール。変わってていいと思う。

さて次、第2会場へ行って**テクモ**！　下手に新製品を出さないのがおくゆかしい（かどうかは知らない！）。アルゴスの戦士、ソロモンの鍵、よく出来たゲームです。芸術的な面で期待してます。

DECOは、「のぼらんか」が良かった。決して良いゲームではないが、おもしろければなぜか楽しめる。ある程度遊びの精神も、メーカーには必要ですね。なにせ、アミューズメントですからね。「ラストミッション」、ちょっと画面がごちゃごちゃしてる。「プレイウッド」よくできてるけど、イライラする。

さて例によって、近づく者全員にシールを貼りつける**ジャレコ**。「バルトリック」はちょっとマニア狙いっぽいが、完成度は高い。変な麻雀モノは、ちょっと……。あと「モモコ120%」、最近、女の子を主人公にしたゲームも増えてるが、これもその一つ。それなりに楽しめるが、ちょっと作りが荒いんだよね。

日物だ！　絶対出てくる麻雀新シリーズは、「セカンドラブ」。写真入力&アニメっぽいCGのキャラが出てくるのは、おもしろい取り合わせ。プレイも全自動卓になってるし、操作パネルが薄～いタッチパネルってのは、テーブルの上なんで、本当にマージャンやってる気分。案外考えてるな。「ダンガー」、ほとんど同じゲームだけど、安いものかも？。

タツミ「ロックオン」、これものれない。

サン電子。「ライオネックス」VS筐体用。だけど、何か操作しにくい。イマイチ……。

コナミ。「WEC…24」、回転するのは、さながら過激なコーヒーカップのようで、おもしろい。ただおもしろいのは体だけで、頭のほうは少々不満の色を呈しております。でも、よい発想とは思います。問題は出回るかどうか。「ジャッカル」はちょっと不満。人間の撃った小さな弾で車が大爆発ってのはいただけない。もっとおもしろいゲームもあるんだから、出して欲しかったな——。

おやっ？　と思う**日本ゲーム**。ショー期間中ゲームの電源を消して、社員が話してた。いったい何がやりたかったのだろうか？。

SNKは「怒号層圏」。ご存知のように怒IIで、非常に良くできてます。ゲーム内容もすばらしく、奥は深いし、おまけに遊んでたら変な穴に吸い込まれてムカつくわ、目に悪い配色はふんだんに使っているわ、ほんっとに今回の「お買い毒・ゲーム」でしょう。そして「名人戦」。なかなか良くできた将棋ゲームなのだが、少しのりきれない。

お次は**アイレム**。ロードランナーパート4であります。やっぱり初めだから難しく感じた。2人同時ってのも斬新、ウケるのかどうかは知らんけども。あと「23の鍵」も、どちらかっつうと良くできたほうのゲーム。

カプコンは「アレスの翼」。確かに考えてはいるが、出来はイマイチに見える。1P側が同社にしては非常に珍しい女性キャラだったことぐらいか？　やっぱしカプコンには、重圧感のあるゲームしか似合わないのか？。

ユニバーサル販売は、メダルものが少々とビデオゲームは、本当にアメリカンな「アメリカンサッカー」。最近スロットマシンばかりで、AM向けの製品が少ない。まず、「高い」！以外文句のつけようのない「アウト・ラン」は、特にサウンド選択ができるのがGOODである。「レジェンド」は操作系にやや難あり。「カイロスの館」はゲームプレイがまどろっこしく、あまり良く見えなかった。「ギガス」。何～も考えずに2匹目のなんとかを狙ってるのか！　どうせやるのなら、操作系はそのままで新要素が欲しい。あとバリー社の「ランページ」は、ちょっと感覚的に好めない。

メダルゲームコーナー

注目は何と言っても巨大スロット。ショー向けのものだろうが、もしかして案外オペレーターからの引きあいがあったとか？。えっと、「インスピレーションベースボール」大画面は迫力です。良く出来てる。ビンゴも珍しくて良かった。

その他

出版コーナー。言うまでもなく業界紙の鏡、天下の「ゲームマシン」（こんな事書いていいのだろうか……）。他には「アミューズメント産業」など。問題になりそうだから、ここは意見書かないでおこう。

休憩コーナー。間取りの関係で仕方ないが、少々いすが少ない。他に、飲みものの炭酸が少々強い気がするし、弁当も高い！。味のほうは並だが、飯を食べたときの歯ざわりが……（そんな事どうでもいいか！）。

毒舌ですが、刺激になれば

ショー全体の感想としては、確かに技術的には一段とすばらしいものが出展され、現在のAM業界を充分維持していけるパワーがあると感じました。ただ、維持はあくまで維持であって、発展、進展につながる突破口のような製品はなかった、と言ったところでしょうか。

そして毎回、各ブースともきれいに彩られているし、色々な新製品もあり、楽しい限りです。個々のブースとしては申し分ありません。意見ばかりですみませんが、AMショー各ブース間のつながりなんかも、一考するべきではないでしょうか？。

以上なのですが、もちろんゲームに対する見方は人によってちがいます。今回は、AMショー会場で見た、プレイヤーとしての私個人の第一印象です。私自身、少々毒舌なのかも知れませんが、ただ漠然と流していては、業界は単純にしか成長しない。できれば、多少過激な事をしてでも、業界の良き刺激となれば良いのではというのが私の信念です。あきらめるのはまだ早い！　不調な時でも、希望を持てば道は開ける。そんな気持ちで、業界の方々にもがんばってほしいですね。

プレイヤーは、ただゲームセンターのお客様であるだけの存在ではないと思います。メーカーの作られたゲームの、実質的ユーザーでもあるのです。だから……。もっとプレイヤーと業界のラインとなるつながりがあってもいいんじゃないか、それが私の夢です。（完）

追記

色々と書かせていただいた小山なのですが、私自身、現在全国規模のプレイヤー団体の代表もやっております。プレイヤーという立場から、メーカー、オペレーターなどの業界の方々や、いわゆるマニアなども含めたプレイヤーの方と、国内、海外を問わず通信したいと思っています。ある意味で、プレイヤーの全国組織なんていう、日本ではまれな存在なのですが、目に止まりましたら左記へもお手紙下さい。

連絡先＝〒770−91 徳島郵便局私書箱61号または、〒770 徳島市比前川町4−10 小山方。

小山祥之氏は、アマチュア・プレイヤー・グループ〔AMP〕が発行する「アマチュア・ライン」の編集長。20歳。同誌は昭和57年創刊、最新号（第5巻第2号、通巻29号）は8月20日に発行されている。

話題のマシン

2人同時プレイ、サイボーグとの戦い

空中と宮殿内で

カプコンから「アレスの翼」基板

アレスの翼

翼を身に付けた人間が敵を倒していくというTVゲーム機「アレスの翼」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から十一月四日発売となる。

これは古代の人類が巨大コンピューターにより文明を発達させたが、このコンピューターが狂い出し人類が危機に立たされた時、〝軍神アレス〟が二人の若者に翼を与え未来を託す、という設定のもの。この二人が（同時プレイで）コンピューターを破壊するため、敵のサイボーグを倒しながら進んでいくゲームで、空中を飛ぶタテスクロール（表示画面の十四倍）と宮殿内部のヨコスクロール（同八倍）で一ステージを構成、全部で五ステージある。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

空中での戦いからスタート。画面上部から次々と襲ってくる敵を発射で撃破しながら、もう一つのボタンで地上の敵への爆撃を行なう。一定距離を進むと場面が変わり、今度はヨコスクロールの宮殿内部へと移る。ここでは発射とジャンプを駆使し、敵の門番を倒してメカ的な敵基地へ乗り込む。なお途中で巨大な人面の像が現われ、この口の中に吸い込まれると、ワープステージに入ってしまい、これをクリアしないと元に戻れなくなるので注意。三人倒されるとゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。基板販売のみでOP価格十二万八千円。

2台接続して2人同時プレイも

室内のサッカー

ユニバーサルが新キャビネットで

サッカーを内容としたTVゲーム機「アメリカン・サッカー」が、ユニバーサル販売㈱（本社東京、岡田和生社長）から十月十五日発売となった。

同ゲームはインドア・サッカーを扱ったもので、コートが画面いっぱいに左右へスクロール（表示画面の二倍）する中、選手を操作して、コンピューターのチームとサッカーを行なう。ゲームはタイマー制になっており、一試合三分間でゲーム終了だが、相手チームに勝てば次の試合に挑戦できる。なお同機は同社新キャビネットを使用し、同キャビネットを背中合わせにしてそれぞれの基板をコネクターで接続でき、異なる画面で二人同時プレイも行なえる。この場合は二人がそれぞれのチームを操作して対戦。

プレイヤーは長いレバーを握って選手一人を動かし、レバーの先端に付いているAボタンを押すとキックし、ボールを持っていない時はスライディングを行なう。室内サッカーなので、壁を使ってパスやシュートができる。操作する選手を代えたい時は、Bボタンを押す。体当たりで相手のボールを奪うこともできる。同社新キャビネットでOP価格二十九万三千五百円、基板販売もありOP価格十二万三千五百円。

アメリカン・サッカー

ローリング走行

朝日のレール式乗物機「TGV」

フランスの超特急を採用したレール走行式乗物機「TGV」が、朝日エンジニアリング㈱（営業本部大阪府泉南郡、佐原十郎社長）から十月上旬発売となった。

これはTGVの先頭車両に客車一両（二人が前後に座る）の二両編成で、実物のスマートなデザインを生かしたものになっている。二百五十㍉ゲージのレール走行用。

乗客は前のバーにつかまって乗り、バーの左側にあるボタンを押すと、客車が左右へのローリングを（信号待ちの停止時でも）行なうというのが最大の特徴。客車は数両連結させることができる。先頭車両と客車一両で定価九十六万円。なお同機と「ロッキー号」、同社レール「W型」（七・三㍍×五・三㍍）とのセットでは定価三百十万円。

TGV

姿を変える戦車

トーゴの定置乗物「変身ロボ」

宇宙戦車がロボットに変身するという定置型乗物機「変身ロボ」が、㈱トーゴ（本社東京、山田数夫社長）から十月上旬発売となった。

同機はキャタピラの付いた宇宙戦車をデザインしたものだが、乗客がレバーを手前に倒すと、ボディー上部の一部が垂直に起き上がり、ロボットに変わるのが最大の特徴。

濃い青色を基調とした配色で、座席には子ども一人と大人一人が座れるようになっている（二人乗り）。レバー操作により変身を行なうが、安全面を考慮し、倒れるロボットに少しでも手や体が当たると、その場で倒れる動きが停止するという安全システムを採用。動きは左右ローリングで作動時間九十秒。作動中ジェット音が鳴り各種ランプ点滅。定価八十万円。なお同社プライズ機「スペースサークル」は定価三十四万円となっている。

変身ロボ

話題のマシン

米国ウィリアムズ社製フリッパー

武装バイク集団

タイトーから「ロードキングス」発売

ロードキングス

バイクによる戦いをテーマとした米国ウィリアムズ社製フリッパー「ロードキングス」が、㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）から十月下旬発売となった。

これはマシンガンを持った武装バイク集団を倒すという設定で、ボールを弾丸に見立てたもの。プレイフィールドには襲ってくるバイク集団と、これを迎え撃つ銃口が描かれ、両サイドにまたがる大きな高架レーンが二カ所に設置されている。

主な特徴は次のとおり。①両サイドにある計九個のターゲットを数回完成させるとエクストラボール。②ロックランプ点灯個所にボールをロックした上で、点滅するロックホールにボールを入れるとマルチボールプレイ。さらに二つのボールをタイムホールに入れるとスペシャルのチャンス。③上部四つのレーン完成でボーナス倍増。OP価格四十八万円。

ボールを弾くアーケードゲーム機

遊園地を背景に

こまや製作所の「プレイランド」

スマートボールをアレンジしたアーケードゲーム機「プレイランド」が、㈲こまや製作所（本社神戸市、田中弘社長）から十月上旬発売となった。

同機はやや傾斜した盤面上にボールを弾いて遊ぶもので、バックには動物たちがいろいろな遊園施設を楽しんでいる遊園地が描かれている。

硬貨投入後、ボタンを押してボールを（一回押すと一個）出し、プランジャーで弾く。ボールはピンに当たりながら下部へ転がってくる途中で、入賞ポケットに入ればボールが（一個から十個まで）追加され、ストックのボール数が表示。また中央部の大きなホールに入れば、その周囲のルーレットが回転（電光点滅）して、ランプ停止位置の数字だけ玉が追加される。なお玉出しボタンを数回押してマルチボールプレイも楽しめる。玉がある限りゲームが続けられる。定価三十六万円。

プレイランド

なおタイトーのTVゲーム「奇々怪界」は基板販売のみでOP価格九万八千円となっている。

「アルファックスZ」を一新

宇宙怪獣も出現

ウッドプレイス「ミッション660」

TV宇宙戦争ゲーム機「ミッション660」が、㈱ウッドプレイス（本社東京、鈴木正夫社長）から十月下旬発売となった。

これはさきに同社が発売した「アルファックスZ」のキャラクターを一新したもので、星雲が上から下へのスクロール画面で流れる中、襲ってくる敵機を次々と撃破していくゲーム。ボーナスステージを含め、全部で二十数パターンある。八方向レバーと二つの発射ボタンを操作する。

基地から宇宙戦闘機が発進してゲームスタート。いろいろな形の敵キャラクターの編隊をミサイルとレーザー（エネルギー缶を取る）で撃破。途中で星印を取ればパワーアップするほか、一定条件で宇宙の怪物を出現させるとボーナスシップ（一機追加）が得られる。持ち機数がなくなればゲーム終了。基板販売でOP価格十二万八千円、「アルファックスZ」改造ROMキット価格三万円。

なお同社TVゲーム機「ファイヤートラップ」は十一月五日発売となり、基板販売（操作盤付き）のみでOP価格十六万八千円となっている。

ミッション660

迫力のある竜で

関東娯楽から乗物機「ドラッコ」

竜をデザインした定置型乗物機「ドラゴン・ドラッコ」が、関東娯楽工業㈱（本社東京、中村哲社長）から十月下旬発売となった。

同機は竜の背中に乗るもので、迫力のあるデザインに加え、ユニークな動きと効果音により、かなりの演出効果がある。

竜の顔は大きく赤い目玉がフラッシュ。体には一面にウロコがある。動きは中央を支点に左右への小さな回転を繰り返しながら、前部分がシーソーのように大きく上下動（一〇㌢のストローク）するという独特のもの。座席は前に傾斜しており、本体が傾いても不安感のないよう工夫されている。

作動時間は八十秒で、効果音に加えレバーで〝ガオー〟という竜の鳴き声が出る。竜の色はウロコの感じを出すため、パール色を加えた赤と緑の二種類。二人乗りで定価百二十万円。

なお、竜の口から白い煙を吐くようにして、より演出効果を上げるためのオプション（別売）も用意されている。

ドラゴン・ドラッコ

連載小説〈68〉

朝日のごとく爽やかに

和佐　健吉

順行と逆行（P）

「そういうことはありますね、といっても私の場合には林さんほど極端な行動はとれないけど、本を読むことと本を買うことがなかなか両立しなくなってしまいそうに感じることはあります」
「レコードだってそうでしょう」
「そうだね。どうしても買って帰った日には一冊ずつ、あるいは一曲ずつ腰をすえてじっくり読みこんだり、じっくりと聴きこんだり出来ないことが多いですね」
「よく分ります」
「そりゃ林さんだったらよく分って頂けるでしょう。過激な行動派なんだから」
「読んだり聴いたりする前に本を手にして、まずカバーとか腰まきとか本の装幀とかを確かめたり、あとがきを見たり、目次に目を通して、書き出しのところを読むうちに、ざっととばして荒読みをしたりしているうちに、買ってきた本が四、五冊もあれば、あっという間に時間がたってしまうのではないですか」
「気に入った本を手にとると、どうしても落ち着きを失ってしまって、煙草をすいたくなるは、玉露をすすりたくなるはで忙しいうちに時が過ぎていってしまいますね」
「買ってきた日には祝祭気分のうちに、その日が終ってしまうのですね」
「レコードのジャケットなども興趣深いものがありますからね」
「あのライナーなども良いものはいいですね」
「カセットやC・Dにはあの楽しみがないのが残念だね。何とかならないものでしょうか」
「買うのはいいけど、買ったものを持って歩くのは粋ではありませんね」
「あれは困りますね」
「本も小さくて薄いものを一冊ぐらいだったらまだましだけれど、二冊以上持って歩くと、もう野暮ったい感じで惨めな気分になりますね」
「レコードなんかは、一枚持っただけでもう駄目だね」
「宅急便という訳にもゆかないですしね」
「まあ、そうは言いながらも、半分以上は持っている本人は早く帰って読もうとか、早く帰って聴こうとかその期待感で心が踊ったり弾んだりはしているのだろうけど、年齢をとればとるほど何も持たずに手ぶらで歩きたいとおもうようになりますね」
「でも、元を正せば、何かをあつめる、所謂コレクション自体が粋ではないですよね」
「そりゃそうです、粋というのは何にも執着しないところから出てくるのですから、萬事さらりとかわして生きてゆく」
「といっても何にも執着しなかったら生きてゆくことが難しくなるのではないでしょうか」
「うん、だから執着しないような姿勢でありながら、もっとも重要なことについては的確におさえてあるということではないかしら」
「そんな人もいますね。全然本とは無関係のような顔をしていて、実際にはちょっとたずねても、そのことについて触れている本の中では一番重要な本を初版の極美本で何気なくさっと翌日見せてくれる、というような人が」
「人生の達人だろうね。誰でもそうありたいとおもいながら、ひとつの傾向を代表する本を、それが出版された時に即座に把握するということは簡単に出来ることではないからね」
「むしろ、かえってそういう人こそ、私たち以上にというと佐藤さんをまきこんでしまって語弊が生じるようですから、私以上に並はずれた執着心を持たれているのではないかとおもわれることが多いですね」
「私などは陽で単純だけどそういう人は陰でその執着心を絶体にといってもいいぐらい他人には見せないね、非常に複雑で屈折しているね」
「まあ、そうでなければ粋のあの独特の艶は出てこないのではありませんか」
「私たち以上に苦労されてるのでしょうね」
「それにしても、その執着と諦念とのバランスのとりかたというのは難しいことですね」
「そうだね。執着心がなかったら、どんなことでも仕事ははじまらないだろうしさ、そうかといって執着ばかりしていたそのゴールは破滅にしかつながってゆかないのだから、執着しながら、破滅に向いそうだと感じる毎に、その間に小さな諦念をはさんでゴールが破滅に向わないように、微調整をくりかえしてゆくようにしなければならない」
「でも、あまり諦念ばかり強いのも傍で見ているぶんには面白くないですね」
「そりゃあね。やはり野次馬にとって面白いのは、出来るだけしょうもないことに執着を重ねて、最終的にはみごとに破滅してしまうというのが一番カタルシスを感じるわね」
「じゃあ、もうそれでゆくことにしたら、どんなものでしょうか」
「いやあ、他人がやるのと自分がやるのとでは全然問題がちがいますよ」
「自分については平穏無事がいいですか」
「それも悩みの種だよね。面白くもおかしくもない人生というのは」
「慾が深いですよ。それは」
「と言ってくれるのはちっとも構わないのだけど、案外あれではないのかしら、傍目には粋で達観していると見える人ほど人並はずれた凄まじい屈折したエネルギーを外に表わさないように制御出来るほどのタフさを持っているのではないでしょうか、たまたま私にはそれだけのタフさとかそれだけのエネルギーがないから、というだけのことで」
「そうですね」
「低圧なんだよね」
「コレクションからすべては始まるとして、この命題には迷うべきことはないのでしょうね」
「多分ないのだろうとおもいます。この間も人類の起源について『ルーシー』というドナルド・C・ジョハンソンとマイトランド・A・エディ共著のスリリングなリポートを読みましたが、人類の起源について研究をする場合にも他の場合と同じようにスタートはコレクションですね。化石のコレクションですけどその前段階としては化石の知識のコレクションがなされてなければ化石のコレクションは難しいでしょうし、化石の知識のコレクションの前にはそれを可能にする一般的な知識のコレクションが勿論必要なわけですべてが、コレクションのリンクといってもいいですね」

NOVEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アルカノイド（タイトー） Arkanoido (Taito)	7.96
❷	−	奇々怪界（タイトー） Kiki-Kaikai** (Taito)	7.75
❸	−	特殊部隊ジャッカル（コナミ） Jackal [Top Gunner] (Konami)	6.71
4	2	バブルボブル（タイトー） Bubble Bobble (Taito)	6.58
❺	8	熱血硬派くにおくん（テクノス／タイトー） Renegade (Technos/Taito)	6.29
6	6	シティラブ（日本物産） City Love* (Nichibutsu)	6.18
7	3	ダブルエックス・ミッション（ユーピーエル） XX Mission (UPL)	6.14
8	5	メジャーリーグ（セガ社） Major League (Sega)	5.96
9	7	スラップファイト（タイトー） Slap Fight [Alcon] (Taito)	5.90
❿	12	お雀子クラブ（ビデオシステム） Ojanko Club* (Video System)	5.89
⓫	−	源平討魔伝（ナムコ） Genpei-Touma-Den ** (Namco)	5.88
⓬	−	ロードランナー・帝国からの脱出（アイレム） Lode Runner For Two (Irem)	5.67
⓭	20	ハレーズ・コメット（タイトー） Halley's Comet (Taito)	5.58
14	13	スーパーオセロ（フジワラ） Super Othello (Fujiwara)	5.55
⓯	17	怒（いかり）（エス・エヌ・ケイ） IKARI (SNK)	5.50
16	16	ビック・イベントゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito)	5.44
17	9	ラッシュ&クラッシュ（カプコン） Rush & Crash (Capcom)	5.19
18	4	サラマンダ（コナミ） Salamander [Life Force] (Konami)	5.15
19	19	クリスタルギャル（日本物産） Crystal Gal* (Nichibutsu)	5.11
20	15	ワールドカップ（テクモ） World Cup (Tecmo)	5.00
21	18	リアル麻雀　牌牌（アルバ） Real Mahjong* (Alba)	5.00
㉒	26	ファンタジーゾーン（セガ社） Fantasy Zone (Sega)	5.00
㉓	−	モモコ１２０％（ジャレコ） Momoko 120% (Jaleco)	5.00
24	22	サイドポケット（データイースト） Side Pocket (Data East)	4.93
25	23	グラディウス（コナミ） Gradius [Nemesis] (Konami)	4.85

* The Traditional Japanese Games　　**Unnamed Games in English

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アウトラン（デラックスタイプ）（セガ社） Out Run (Deluxe Type) (Sega)	9.59
2	2	ハングオン（ライドオンタイプ）（セガ社） Hang-On (Ride On Type) (Sega)	7.10
❸	7	エンデューローレーサー（シットダウンタイプ）（セガ社） Enduro Racer (Sit Down Type) (Sega)	6.67
❹	5	スーパースプリント（ナムコ） Super Sprint (Namco)	6.50
❺	−	スペースハリアー（シットダウンタイプ）(セガ社) Space Harrier (Sit Down Type) (Sega)	6.33
❻	9	ハングオン（シットダウンタイプ）（セガ社） Hang-On (Sit Down Type) (Sega)	6.00
❼	8	バギーボーイ（辰巳電子） Buggy Boy (Tatsumi)	6.00
8	2	スペースハリアー（ローリングタイプ）（セガ社） Space Harrier (Rolling Type) (Sega)	5.91
9	4	エンデューローレーサー（ウイリータイプ）（セガ社） Enduro Racer (Wheelie Type) (Sega)	5.86
❾	12	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.86
⓫	13	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	5.50
12	10	サンダーセプター（ナムコ） Thunder Ceptor (Namco)	5.50
⓭	17	カルテット（セガ社） Quartet (Sega)	5.20
⓮	−	N.Y.キャプター（タイトー） N.Y. Capter (Taito)	5.00
15	6	ＴＸ－１　Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	4.67

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	ハリウッドヒート（プリミア） Hollywood Heat (Premier)	7.00
2	1	ハイスピード（ウィリアムズ） High Speed (Williams)	6.43
3	2	グランドリザード（ウィリアムズ） Grand Lizard (Williams)	5.80
4	4	レイブン（プリミア） Raven (Premier)	5.13
❺	10	ブラックピラミッド（バリー） Black Pyramid (Bally)	4.50

調査ご協力店

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ジョイランド河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー；　Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）、カーニバルプラザ(東京・新宿）＝㈱セガ・エンタープライゼス；　プレイシティキャロット新橋店（東京・新橋）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ；　アメニティパーク・リノ戎橋店（大阪・戎橋）＝㈱アポロ；　ゲームコーナー・プルプル（北海道・札幌）＝須貝興行㈱；　ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート；　ファンシティ水道橋店（東京・水道橋）＝テクモ㈱；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会；　ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会；　玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝㈲峯興業；　ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス；　ウエスタン東花園（大阪・東大阪）＝㈱エス・エヌ・ケイ；　ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館；　ゲームインＵＳＡ（東京・田町）＝㈱東京マルサン；　プレイランドＯＳ北店（大阪・梅田）＝関西カクタス㈱。

新風営法でゲームセンターはどう変るか？　「新風営法入門講座」㊻

"賭博類似"のおそれ

偶然の勝負に基づく刑法の賭博罪との関連性

問　「賭博類似行為」などについては以上のとおりとして、今回問題になったメーカー側の販促活動の事例とは、いったいどのような関係があるのか、を考えてみることにします。

この事例は、ＴＶゲーム機のメーカーが企画、募集するというもので、そのＴＶゲーム機で一定の高得点を得ることのできたプレイヤーが、オペレーター側による証明を添えて、そのメーカーに応募することにより、メーカーが抽選でファミコン・カートリッジなどを応募者のうち一定数の者に分け与えるもの、と説明することができます。

うちファミコン・カートリッジなどを提供するのが、財物の得喪と関係がありそうで、その場合これらの提供品が「一時の娯楽に供する物」として除外される、と考える向きもあるようですが、なにか判然としません。

答　そもそも賭博の構成要件と関係ないのに、無理やり結びつけようとするから、そのような考えかたも出てくるのでしょう。「一時の娯楽に供する物」かではなく、賭博の構成要件のどの点を満たしつつあったのか、が問題です。

仮にこの事案が「偶然のゆえい」によっていたとしても、「博戯又は賭事」にならないでしょう。なぜなら、抽選の方法で提供するかどうかを決めるとする場合は、賭博ではなく「富くじ」発売に近いと言えるからです。

問　しかし警察庁の考えによると「賭博類似行為」のおそれがある、ということになっています。これはどういうわけなのでしょうか。

答　「七号」でも使用できない「著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機」が、ただ「遊技の結果景品を提供しない」ことを前提に、「八号営業」で使用することが認められているのですよ。一方では、射幸心と何ら関係がなく、ただ遊技者の技両によってのみ得点があがる遊技機も、「八号営業に係わる遊技設備」とされているため、こういう混乱が生じてくるのでしょう。

警察庁の考えでは、ＴＶスロットなどを使用することが前提になっているのに対し、実際の事例では偶然性がほとんどなく、遊技者の技両だけで得点があがるというＴＶゲーム機だから、分りにくいのです。業界側ではこれら異質の遊技機を同一視することに利益を見出そうとしている者がいるとのことですが、賭博罪に関する限りこれら遊技機の違いが明らかになるのは自然であるにもかかわらず、これらの違いをあえて無視するところに混乱の原因がある、と考えていいと思います。

問　なるほど。「ゲーム機のソフトのみの入れ替え」が届出を要しない点などは、一見すると業界側に有利なようですが、賭博用ソフトを前提に考えた場合、賭博罪を構成しやすいという大変危険な問題を含んでいるわけですね。

偶然の勝負により遊技を進めていくスロットマシンやＴＶスロット、そしてＴＶポーカーやＴＶ麻雀などが、「八号営業に係わる遊技設備」であって、これに偶然性の要素が乏しく遊技者の技両によってのみ得点のあがる遊技機を含めていく、というところに大きな誤解が生じる原因がある、と考えればいいわけですね。すると、事例の場合も、遊技の内容を問わないことを前提にしており、従って、偶然の勝負により遊技を進めていくゲームを念頭に置いて解釈していけば、確かに警察庁の示すように「賭博類似行為」のおそれがある、ということになりますね。

答　事例のメーカーにしてみれば心外でしょうが、警察行政の現状からすれば、当然の行政指導だったと言うべきでしょう。しかし具体的にその事例を検討するなら、賭博と結びつく可能性のほとんどない遊技機に関して賭博との関連性を問題にしたわけですから、誤った行政指導だと考えることができます。

新風営法へと法改正するに際して国会では衆参両院で「ゲーム機の規制の在り方について引続き検討すること」というのが附帯決議で掲げられ、とくに参議院では「風俗営業等に関する小委員会」が設けられています。これらの点については、以前にも言いましたように（本シリーズ㉚参照）、どういう遊技機が賭博に使用されるのかという調査、分析が行政（警察、法務）に求められていると考えることができます。その調査、分析した結果こそが、場合によってはこれらの問題を一挙に解決することにつながるのだろう、と思います。これらの問題が解決しない限り、矛盾は広がる一方でしょう。しかし、そういう矛盾の広がりを望んでいる人が多いならば、それはそれで結構でしょう、と私は申し上げるしかありません。

問　結局は「八号営業に係わる遊技設備」の規定方法に問題点が戻る、ということですね。それ以外で、「賭博類似行為」などとの関係で課題になる点はありませんか。

答　どうも業者側は法律の勉強を怠りがちですので、とくに刑法第一八五条の賭博罪から、以下常習賭博、賭博開帳図利、富くじ発売など、判例を基本に研究することをお薦めします。製造、販売面では共犯も関係してきます。こうした勉強を怠らないよう望みます。

新風営法を勉強する会

Overseas Readers Column

JAMMA And AAMA Exec. Jointly Eliminate Pirates

Photo above: Attended members in the boards of directors of the JAMMA and AAMA, Masaya Nakamura (chairman of JAMMA), Maury Ferchen (president of AAMA) at the center of the front line.

The boards of directors of the Japanese Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) and the American Amusement Machine Association (AAMA) met jointly in Tokyo on October 6, 1986. JAMMA chairman Masaya Nakamura and AAMA president Maury Ferchen announced that the meeting represented an opportunity to discuss mutual problems and opportunities and that agreement was reached on several important issues.

Maury Ferchen made the points in his opening remarks that AAMA's main concerns are the building of demand for our industry's products among consumers, and then protecting the legitimate business that results.

The boards agreed that copyright infringement and trademark counterfeiting are extremely serious problems in the worldwide market for video games.

AAMA executive vice president David Weaver presented a review of U.S. criminal and trade laws that deal with copyright infringement and counterfeiting. Director of Industry Affairs and Enforcement Bob Fay reviewed AAMA's current enforcement program, and joint work with JAMMA on Korean counterfeiting.

The JAMMA board agreed with several American proposals to counteract these problems. First, JAMMA agreed that the suggestion that Japanese firms physically emboss the name and corporate trademark of the legitimate U.S. copyright holder on all game boards intended for the United States is a "pertinent" suggestion and one which they will recommend to their members.

Second, JAMMA agreed with the wisdom of Japanese manufacturers' inclusion in the software, for appearance on the video screen, the message "This game illegal for use in the U.S.A.," for those boards manufactured for use in Japan. Masaya Nakamura stressed that, while the association would suggest to its members that this be done, it would be up to each individual firm to make its own decision.

A third recommendation, to delay the release of games in Japan until ninety days after they have been released in the United States, was taken under advisement by JAMMA.

The boards also discussed the role that the Republic of Korea is currently playing in the international game market. AAMA urged that Japanese manufacturers exercise extreme caution in selecting Korean subcontractors or licensees to ensure that unauthorized board manufacture and distribution of boards not result. AAMA suggested that Japanese manufacturers may want to avoid altogether the manufacture of boards in Korea, because of the lack of safeguards in that country.

JAMMA reviewed for AAMA the encouraging steps it has taken recently through its Copyright Committee, using existing, but little-known, Korean laws to impede the production of counterfeit boards in Seoul. Korean authorities have already conducted raids and have seized evidence of board copying as a result of the JAMMA initiative. Even further enforcement actions are expected as a result of evidence provided by AAMA to the JAMMA committee. A joint contingent of AAMA and JAMMA officials will travel to Seoul to meet with law enforcement authorities to discuss additional evidence and the problem that Korean counterfeiting causes.

The seriousness of the parallel and counterfeiting problems were driven home by AAMA past presidents Joe Robbins and Bob Lloyd, who both made the points that these are as much Japanese manufacturer problems as they are U.S. manufacturer problems and that both groups should continue to work in them until they are solved.

AAMA proposed that greater attention be given to building a body of statistics within the industry. Ben Harel, of Konami, announced the initiation of the Amusement Machine Sales Index, an ongoing sales survey of U.S. amusement machine manufacturers being conducted with the assistance of Arthur Andersen and Co.

Joe Dillon, of Williams, reported on the work of the Industry Standardization Committee of AMOA, expressing gratification at progress in the effort, to standardize certain hardware features of amusement machines.

AAMA advised the JAMMA board of ACME trade show dates for 1987 (March 20, 21, 22, in New Orleans) and 1988 (April 22, 23, 24, in Las Vegas) and invited the entire board to attend. JAMMA announced that its 1987 show will take place October 7th and 8th in Tokyo.

Taito's "Darius" Debuts At 24th JAMMA Show

Cosponsored by Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) and Japan Amusement Park Equipment Association (JAPEA), the 24th Amusement Machine Show (AM Show) was held October 7 to 8 at the Tokyo Ryutsu Center (TRC), enlivened by more visitors than in last year (estimated about 8,000 on both the first and second days, including 500 from overseas). In the field of video games, the current show was characterized by lesser kinds of exhibits than the last year's show where many kinds were exhibited. There, however, were many sophisticated exhibits that appeared to reflect the positive intention of manufacturers to develop better products. In the field of kiddie rides, the exhibits were solid in both quality and quantity.

Conspicuous among the video games was Taito's "Darius". It is a SF war game that uses three 18-inch video screens, of which the right and left video screens are reflected with each half mirror, and joined seamlessly with the center video screen, thereby giving very exciting images. This brand-new technique drew hot attention. Sega exhibited the car simulation game "Out Run" as a summation of its "body-sensing games". Konami also exhibited the first of its moving video "WEC LE MANS 24" (see *Game Machine No. 295*), drawing wide attention. Other popular games included Namco's "Genpei-Touma-Den" that features beautiful Japanese styled graphic, and SNK's "Dogou-Souken" that may be said to be an upgraded version of "Ikari Warriors". The amusement business' first "card system" was also unveiled by Sega, and all video games at Sega's booth was topically operated by cards.

As for amusement park facilities, however, due to exhibition space limitations, the majority of exhibits had to be content with panel display, so that the new products seem to have remained less appealing to the visitors.

Generally speaking, the current show appeared to reflect the intention of amusement business to regain its power, though it was dealt a serious blow by the "New Fuei Act". However, according to comments made by some people concerned, the current show is suggestive that this business is facing a turning point after its successive releases of new products, and that now is the time to review the conventional way of business itself.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

HYPER DYNE
SIDE ARMS
CAPCOM
絶対！ZETTAI！合体！GATTAI！
様々なパワーが装備出来るゾ!!
青い地球をとりもどせ！
合体して強敵をたおせ！
株式会社カプコン
大阪市東区内本町1丁目41番地(リンサンビル)
TEL.(06)446-6623(代)
東京都渋谷区広尾1丁目3-18
広尾オフィスビル10F
TEL.(03)440-4801(代)